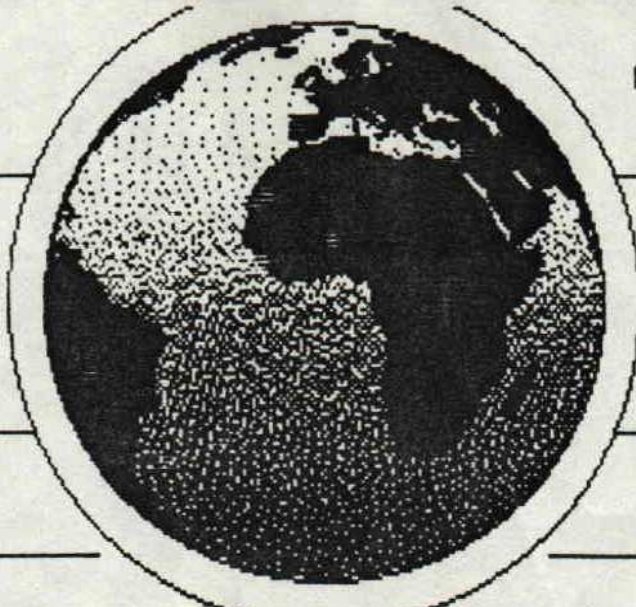


FREEWARE,  
BIEN SUR

MAIS 9F PAR  
LA POSTE  
(Photocopies+enveloppe+timbre 4fr)



CPOCO

WORLD

EDITO

EDITO

Il est vrai que cela fait trois mois que nous éditons notre journal, il est vrai que nous aimerions être plus connu, il est vrai que vous ne nous connaissez pas, il est vrai que ça va pas duré (vous voyez, on peut parler bien si on veut...). Nous arrêtons les "il est vrai..." pour à passez quelques explications à propos de notr' fanz :

Premièrement, nous nous excusons, nous vous supplions de nous pardonner et enfin, nous irons même jusqu'à vous reprendre les chaussettes, c'est vrai, on vous a manqué pendant deux mois, c'était hélas imprévu. En effet, quand nous avons publié le No1, personne n'a pu le voir arriver chez lui, par contre, si vous l'avez commandé, vous avez reçu le No2 de Novembre 91. Et là, c'est le trou, pas le temps de finir les articles pour le fanz de Decembre, nous avons attendu un autre mois pour que vous puissiez voir arrivez le No3 que voici..

Deuxièmement, deux mois, c'est bien, surtout quand on est au lycée, donc, nous garderons ce temps pour sortir le fanz cheri que vous attendez tous. Explications : maintenant, vous lisez le No3 de Janvier-Fevrier et vous serez obligé d'attendre jusqu'en debut Mars pour recevoir le No4, dur non??

Troisièmement, le prix, on sait, beaucoup vont gueuler mais c'est la seule solus' donc le prix sera de 9Fr et restera à 9Fr. Vous vous demandez à quoi sert ce fric ?? Et les photocopies alors ? Bon, dans les 9Fr est compris un timbre à 4Fr pour le renvoi, le prix de photocopies, de l'enveloppe et d'une agraphe, si vous voulez et puis c'est tout na! Comment payer, c'est simple il faut 1 timbre à 4Fr+2 timbres à 2.5Fr qui font en tout 9Fr, pigé??

Quatrièmement, comment avoir ce fanz ? Y'a trois solutions :

- Vous nous connaissez et vous nous demandez le fanz prêt et photocopié pour le prix de 4.5Fr (le prix par la poste moins l'enveloppe et le timbre à 4Fr)

Quatrièmement, comment avoir ce fanz ? Y'a trois solutions :

- Vous nous connaissez et vous nous demandez le fanz prêt et photocopié pour le prix de 4.5Fr (le prix par la poste moins l'enveloppe et le timbre à 4Fr)

- Vous nous le commandez par la poste au prix de 9Fr (voir plus haut) et vous le recevez dans les meilleurs delai...

- Vous connaissez un potes (ou une potesse) intelligent qui a acheter le fanz et vous avez l'autorisation de le photocopié.. D'où le "Freeware" du titre alors on arrete de gueuler hein ??

Bon on a fini les explications et maintenant vous annonce quelques truc 'achement bien.. Vous allez peut-etre avoir une rubrique sur les demos, pas mal hein ? C'est JMW et Raalaid qui s'en occuperont, on va voir si ça peut marcher..

Bin, maintenant, on a qu'une chose à vous dire,

Bonne lecture..

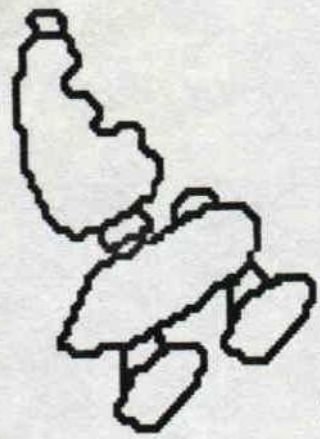
GASTON ARRIVE .....  
ET NOUS AUSSI....

la Rédac'



# SOMMAIRE

Actu par Rambeau et Ramlaid	3
Tops	4
Zoom sur le jeu	5
SOS joystick	6
Bidouilles	7
Programmation	8
Dossier	10
P. A.	11
Abonnement	12
Listing	13
Humour	15



# La main Sur le JOYSTICK

By Rambeau & Ramlaid

# Bisou!!!

C' te mois on vas vous présenter :  
- un banc d' essai sur PRINCE OF PERSIA

- le TOP+ est le TOP-
- les bidouilles et
- S.O.S JOYSTICK

Pas mal comme programme... hein ??  
alors changez pas de fanzine  
restez sur 35-15 CROCO WORLD (et pas  
de ULLA...) confortablement installé  
dans vot' canapé, c'est parti !!!

Very good lecture

By RAMBEAU & RAMLAID

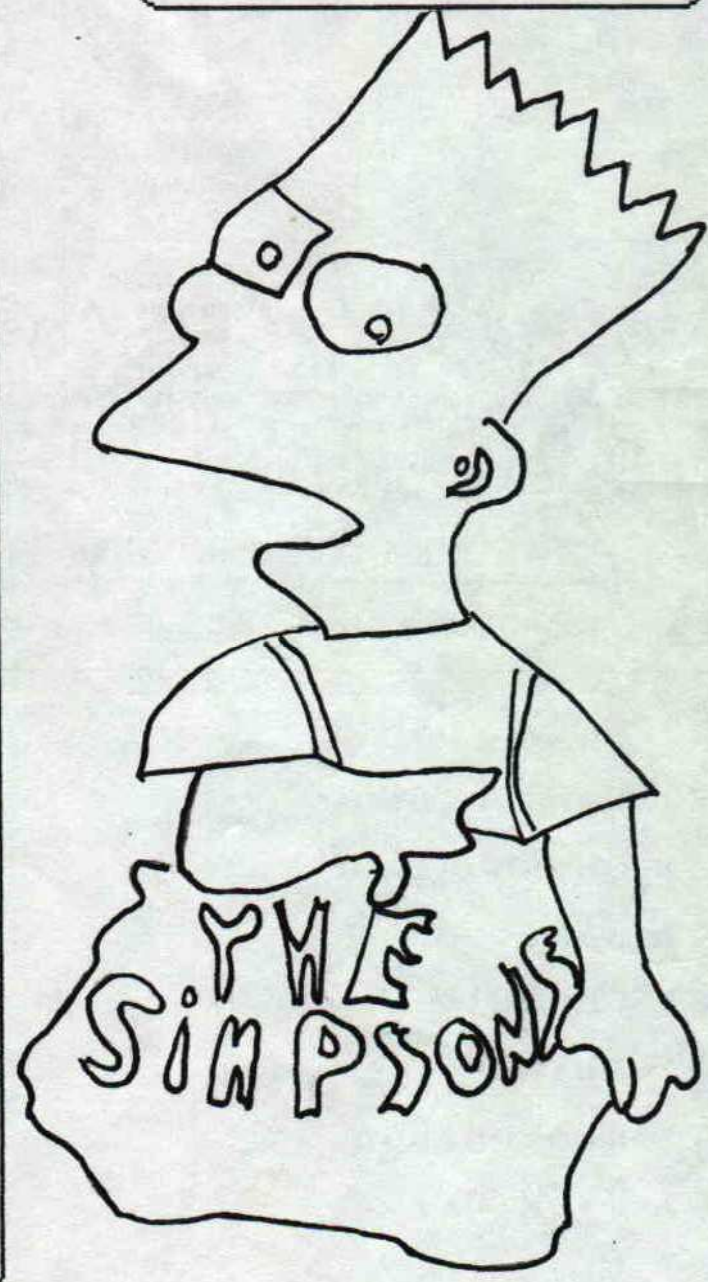
Nous les jeux, on va tous les nicker..

# A C T U

Vous connaissez LAGAFF? Ouais celui qui chante la ZOUBIDA, alors vous devez surement connaitre ces paroles mais le scooter Moktar l' avait vole, mais le scooter Moktar .... Eh bien le jeu est sorti, non, vous n'etes pas LAGAFF mais Moktar( le voleur de scooter), vous devez retrouver la ZOUBIDA quelque part en EGYPTÉ. Mais vous partez de PARIS( ca fait loin), il va vous arriver plein d' aventures. Une toute nouvelle nouveaute, il sagit du jeu "SIMPSONS". Scenario: Vous etes un SIMPSONS et vous devez detruire ces salauds de SPACE MUTANTS qui se sont installes dans votre villet( les malapris). Ils ont pris l' apparence humaine enfin simpsonaine mais heureusement vous avez des lunettes a rayon x pour les reconnaitre et avec votre skate-board et votre bombe de peinture vous devrez les arreter. Si vous croisez un habitant faites l' option "lunette" et si vous voyez des tentacules au-dessus de la tete vous devez l' eclater car c' est un mutant ca c' est marrant! Au premier niveau les mutants veulent prendre 28 objets de couleur mauve pour fabriquer une arme terrible N.D GOLIO: Arretez j' ai peur de la cruaute. Quel pacifiste ce GOLIO! A vous de les faire disparaitre ou de les faire changer de couleur avec la bombe compte a rebours 5.4.3 mais non, arretez c' est une bombe oui mais de peinture bon alors revenons a ce que je disais vous devrez les faire changer de couleur grace a votre de bombe de peinture qu' il faudra vous procurer. Mais je vous en ai deja trop dit, maintenant a vous de vous procurer ce jeu ainsi vous pourrez taguer a la folie. Allez salut, a bientot.

By RAMBEAU

ND: Je pense q'il faut saluer cet exploit car RAMBEAU a du surmonter beaucoup de difficultes, je pense qu'il merite vraiment de cres cres forts applaudissements .



# La Main Sur le Joystick

## TOP +

Salut ce mois ci je n'ai pas encore reçu de TOP alors s'il vous plaît magnez-vous le train. Je sais pas quoi faire sans vous, mais je sais je suis totalement dépendant de vous alors quand vous voulez nous dire quelque chose glissez un petit TOP + ça me ferait tellement, tellement plaisir, please.. J'arrêterais de chialer que si vous m'envoyez des lettres. C' était un appel au secours de RAMBEAU....

VITE !!!!!...

Pleuré par Rambeau



Pour une fois, y'a du graphisme dans ce super jeu aussi, c'est sur qu'il y'a du petit bijou... En fait, écrire vachement gros pour

Golio et JHMJ s'entainent à lire de plus grosse lettres de l'alphabet que je leur ai fait pour apprendre à lire... Enfin, je trouve qu'un peu de lettres et ferai pas de mal à sa conception.. Un mot pour les deux tops du fanz, y'a pas beaucoup de lettres et nous avons été obligé de nous débrouillé tous seuls pour vous fournir quelques tops à nous.. Si ça vous plait pas, je vois qu'une seule solution.. ECRIVEZ!!! Ceci est un trous comble par mes sois... By Ramlaid

Classement	Pts
1) Defender of the Crown	59
2) Rick Dangerous II	42
3) M <sup>r</sup> Heli	30
4) A320	26
5) After Burner	24
6) Shuffle Pack Cafe	22
7) Cybernoid II	20
8) Beach Volley	19
9) Terminator II	17
10) Prince of Persia	14

Classement	Pts
1) Match Day II	-17
2) Wonder Boy	-15
3) Ghosbusteur	-13
4) Saboteur	-10
5) Chuckie Egg	-9
6) Shinobi	-9
7) Donkey Kong	-8
8) Kick Off	-7
9) U	-4
10) Predator	-3

## TOP -

Salut, c'est moi, le meilleur de cette rubrique (ND.Rambeau : normal t'es tout seul, connard..). C'est pas parce que tu reçois pas de lettres que tu dois te défouler sur moi Rambeau. Ma colere est immense... J'EN AI MARRE!! C'est vrai on se casse le bonbon pour vous et vous nous remerciez meme pas... Mais dépêchez vous merde !! ECRIVEZ !!!..

En ce qui concerne le Top - , il est interdit de mettre ceux du bouquin livré avec vot' ordi, ça serait plus marrant d'en foutre qui sont vendus dans le commerce..

Pour le classement, le premier est celui qui est le plus nul.. Maintenant, une seule chose à dire : place au classement..

Salut, Ecrivez...

By Ramlaid



C'est nul hein?? **ZOOM SUR le jeu : Prince Of Persia** Tant pi OK??

## Prince Of Persia, un jeu qui va vous plaire....

Do you know PRINCE OF PERSIA ( cela signifie connaissez vous PRINCE DE PERSE ). Well that's good ( cela signi ... )

- Arrête de radoter RAMBEAU.
  - Oh toi ferme la! Y' es pas mieux toi tu coupe carrément la parole aux gens. Mal poli!
  - C' est pas de ma faute si la seule famille de porc qui ait bien voulu m' accepter n'ensei ...
  - Excuse moi puis-je te couper la parole, ta famille est brave pour t' avoir accepte, je pense que ça merite un applaudissement.
  - Je continue! alors la famille qui ma adopte n' enseignait pas la politesse. J' ai fini.
- Revenons à ce jeu. J' arrête la avec l' anglais car ça craint un peu quoique personnellement j' aime bien, vaut mieux avec la prof que j' ai ! D' ailleurs je me demande si c' est l' anglais qui craint ou ma prof. Bon faudrait peut-être que je cesse de vous parler de ma vie privée même si je sais que ça vous interesse beaucoup. Où étai-je arrive ha oui! alors vous êtes un garçon kres kres moche. Non ne pleurez pas c' était une blague vous êtes kres kres beau forcément c' était moi le modèle. Je pense qu' il est inutile de vous balancer toutes les qualités qu' a ce prince ha oui vous ne saviez pas que c' était un prince.

### VOTRE BUT

Delivrer la princesse des griffes du vizir JAFFAR sera votre mission. Les salles dans lesquelles vous vous promenez ( façon de parler ) sont d' une qualité d' animation supermegageniale ( ne vous inquietez pas ce n' est pas le mot le plus long de la langue française si ont peut dire que c' est français ). De nombreux pièges seront la pour vous empêcher d' accomplir votre mission.

### L' HISTOIRE

Il y a tres longtemps dans un pays quelque part a l' est. Le grand vizir JAFFAR ( un vrai vouayou celui-la ) vous l' avez devine fait le mechant! Et ce n' est pas une blague. De toute façon on ne peut pas changer le scenario alors on laisse couler. Il gouverne en tyran, sur le pays, en l' absence du sultan IMIR IFFIC parti conquerir de nouveaux territoires. Ce scenario me rappelle un peu le scenario de ROBIN DES BOIS pas vous? Vous êtes tombés amoureux ( espece d' idiot ) de la fille du sultan: DIANTRE. Seul obstacle entre JAFFAR et le trone, vous avez été arrêté et jete dans les plus sombres cachots du palais complètement desarme. Vous avez une heure ( je crois qu' il faut dire que c' est une heure oui mais en temps reel ) pour delivrer votre belle ( rassurez-vous vous n' êtes

pas la bete puisque vous êtes en quelque sorte moi alors pas de soucis de s' coté ) des griffes de JAFFAR. Passe ce court delai la princesse se suicidera en se jetant du haut de sa tour ( si elle fait ça vous aurez sa mort sur votre conscience na et na! Si au contraire vous y arrivez on suppose que vous viverez heureux et que vous aurez beaucoup d' enfants. Je suis d' un romantisme affolant vous ne trouvez pas? Le prochain coup, j' fais un poeme...

### LE JEU

Bon, maintenant que vous connaissez l' histoire du Prince de Perse, qui est entre autre vous même, vous allez savoir plus exactement ce que faire. Vous êtes hélas tombé amoureux de Diantre ( quoique, c' est p' être un bon morceau, faut voir ) qui est la fille de.. oh et puis merde, vous connaissez l' histoire ! Donc, vous êtes tombé ( amoureux de Diantre.. STOP !! ) dans les donjons du palais d' où vous devrez sortir au plus vite. Vous traverserez un vrai labyrinthe avec plein de monde et de piège pas mal non ?

Votre mission sera donc de liberer la princesse qui est enfermée dans la haute tour du Palais, pour ce faire vous devrez passer tout d' abord dans les donjons, parsemés de pièges et de gardes, puis dans le Palais, plus mieux niveau décors ( enfin, l' habit fait pas le moine, c' est plus mieux mais c' est plus dur ) et enfin dans la tour elle-même... Tout ce petit parcours sera évidemment chronométré, la princesse ne vous donne que 60 minutes pour accomplir cet exploit, plus on est jeune plus on va vite.. (c' était la pensée du père Degoulas (140 ans déjà, et toujours pas de savon..))

Tout au long de ce parcours, vous devrez éviter les nombreux gardes, ou les tuer mais ceux-ci sont très expérimentés dans l' art du manement du sabre ( mais votre cosmo-energie supra-méga-forte du signe du singe vous aidera sûrement ) et en plus ils deviendront de plus en plus fort tout au long du parcours. Pour couronner le tout, au niveau 13 vous attend l' autre con de Jaffar, ouais, le soit-disant Maître en Magie Noire ( il les fait disparaître de Perse ?? Je savais pas qu' ils étaient venus là ?!.. ) ( STOP !! La politique ne passera pas par moi ! ). Enfin, y' a du beau monde qui nous attend dans ce labyrinthe...

Vous devrez également passer les obstacles et les nombreux pièges tels que des gouffres, des plaques qui se brisent sous votre poids ( et qui ne les brise... ), des épieux ( des pics quoi! ), des zolies petites portes avec de zolies dents au bout qui vous décapitent en moins de deux.. Dans les multiples couloirs du Palais, vous trouverez des dalles qui, quand vous allez dessus, s' enfoncent et permettent en général d' ouvrir les portes, mais il en existe aussi qui elles, les referment donc faites le bon choix..

# La Main Sur le Joystick

## LA FIN, DEJA..

La présentation du jeu est très bien faite, une superbe petite demo qui vous raconte l'histoire et le tout accompagnée d'une bonne musique (avec ou sans poivre ?). Ce jeu possède de bons graphismes, avec plusieurs décors différents selon l'endroit, l'animation est assez bien réussie mais hélas, elle ne possède pas de musique, c'est à dire pas de berceuse pour vos p'tites oreilles pendant que vous cherchez la sortie.. C'est vrai que c'est un jeu assez dur mais avec de la patience on arrive à tout..

Au mois prochain pour une nouvelle aide de n'tre part...

By Rambeau & Ramlaid

M.B : Peut-etre que dans deux mois nous aurons les plans...

Ramlaid:"Pour moi, Prince of Persia est un tres bon jeu ,meme qu'il est super bien fait niveau graphisme.Mais y'a un truc qui est con quand meme, c'est que y'a pas de musique pendant qu'on joue, je sais, c'est pas permis à tous les jeux mais ça serait 'achement bien..

## 505 Joystick

En bin voilà, me revoilà pour vous aider dans toutes les possibilités que j'ai... Pour ce mois, on a reçu une lettre bourrée de conseils pour nous, sympa.. Ce mec bien attentionné a aussi demandé autre chose :

" J'ai un jeu du nom de "GONNIES" ( je sais pas si c'est écrit comme cela..) et je reste bloqué au quatrième niveau, je ne sais pas comment faire pour sortir de ce trou..

Pierre-Jacques"

Oh merci, oh merci, merci beaucoup à cet homme qui nous a écrit.. Mais voilà, nous n'avons pas Gonnies, hélas !! Donc, je ne vois plus qu'une solution, please, vous, lecteur et lectrices (y'en a) envoyez-nous la solution à ce problème et nous, de n'tre coté, on essaie de trouver ce jeu.. Merci d'avance à vous et encore merci à Pierre-Jacques et mille pardon...

Me! Partez pas si vite !! J viens de trouver un super truc sur "Beach Volley", ce super jeux de volley (j'ai compris ça moi!) y'a 8 niveaux, enfin, 8 paysages différents car en effet, il me semble que la difficultés ne change pas (c'est moi qui doit être très bon..) enfin, avec ma technique pour voir tous les paysages, c'est les doigts dans le nez.. Vous avez dans ce jeu deux services différents, un service normal, et un service smatché (vous ne passez pas par

Le senario de départ est assez bien fait mais le reste du jeu est toujours le meme : trouver la sortie. A ce niveau, c'est sur que c'est assez prenant et qu'on veut vraiment trouver la sortie, c'est genial quoi, OK ??

Rambeau:"Moi personnellement j' aime bien PRINCE OF PERSIA car j' aime jouer avec ma vie ( enfin j' aime bien risquer ma vie mais seulement sur ordinateur pace que sinon je serai déjà mort depuis très très longtemps ce qui ne veut pas dire que je suis nul non au contraire je suis surement meilleur que vous sans vouloir me vanter ). HO j' arrete d' ecrire car vous ne comprenez surement pas pourquoi j' ai écrit "pace que" eh bien ces parce que j' ai fais une erreur de frappe et je ne voulais pas tout corriger donc comme des fois on dit pace que au lieu de parce que j' ai mis pace que vous comprenez. Je ferais surement encore ça. Bon on revient à mes sentiments à propos P de P eh ouais je sais j' ai triche sur B de B qui veut dire BRUT DE BRIDOU je l' aime bien aussi car il y a de l' aventure et des combats et surtout à la fin une petite recompence voyez ce que je veux dire?

## Notes

Prince Of Persia  
de BRODERBUND

17/20

Graphisme	18/20
Animation	19/20
Son	10/20
Scenarior	17/20
Difficulte	18/20
L'equipe	18/20

dessus le filet comme "Jeanne et Serge" (M.D Golio: j'vous l'avais bien dit, il pense qu'aux dessins animés..)). C'est justement celui-ci qui nous interesse quand vous servez, servez en haut du terrain, je sais, on ne voit pas la balle en l'air.

Des que vous smatché cette balle, elle retombe en haut du terrain adveraise, l'ordinateur, comme un con, est obligé de remonter toute la largeur de celui-ci, il est alors incapable de la rattraper donc vous gagnez le point.. Mais attention, d'une part, il faut servir à l'interieur du terrain, pres des lignes du haut, ensuite, il faut servir court, c'est à dire qu'il faut que vous smatchiez la balle le plus tard possible (mais pas trop tard) pour qu'elle retombe le plus pres du filet.



Sur ces nombreux conseils, j'espère que vous arriverez à la fin de tous les niveaux de "BEACH VOLLEY"....

A dans deux mois

ECRIVEZ!!!

Ramlaid qui vous salue

## Bidouilles

C'est encore moi, je reviens pour vous filer d'autres codes de jeux. J'espère pas faire ça toute ma vie alors il faudrait peut être vous réveiller et m'envoyer vos pokes. Hé oui des pokes dans une rubrique bidouille, encore un délire de la rédac' ou plutôt de moi même, en effet, cette rubrique devrait s'appeler "Pokes en folies" par exemple.. Bon j'ai fini pour ça et j'arrête de vous raconter ma vie..

Alors c'mois j'vous file encore des codes de jeux vu que j'ai pas reçu de pokes d'votre conception, et seulement de la votre... Si un jour de pluie un pleine été dans le Sahara, je recevais une lettre bien sympa avec des pokes de je ne sais quelles revues je ne serais pas responsable de ce malencontreux accident de crayon de votre part... Bon, je sais pertinemment que ça n'arrivera pas mais vaut mieux s'méfier....

Oh la la la !! Quibascalava (mais ouais, la pub avec deux Golio Junior dedans) c'est vrai, j'ai fait une faute dans le mois dernier.. Pour le code sur Freddy Hardest, c'est le bon mais c'est celui de Freddy Hardest (tout court) et non pas de Freddy Hardest II (d'accord Freddy (Hardest) ??) Bon je vais arrêter de dire tout le temps "Freddy Hardest" pour passer à autre chose que Freddy Hardest.

Je crois que je vais quand même vous donner les codes que vous attendez depuis 3 paragraphes donc les voici....

Livingstone II : 15215  
Army Moves : 15372  
Capain Trueno : 141084  
Game Over : 10218  
Game Over II : 84187 (les deux font la paire...)

Je vais voir si pour le mois prochain je pourrais pas vous filer les codes possibles sur Prince of Persia, faut voir, faut voir...

Donc il est nécessaire, obligatoire, impératif, primordial que vous m'envoyez vos pokes car je n'ai pas la force de trouver des pokes moi-même ou bien pas d'expérience... J'espère que vous comprendrez ma peine de vous quitter sans vous refiler des pokes alors pour remédier à ce mal inopportable (sortez les mouchoirs) je ne demande qu'une chose avant de lâcher mon clavier de désespoir...

ECRIVEZ MOI !!!!...

By Ramlaid  
q'en n'a mare de  
pas recevoir des lettres

## REVOLUTION!!!

Bon, c'est encore et encore moi, Ramlaid... Y'a un truc 'achement dégeulasse, c'est que Jean Hubert Marie Joseph (on dit que j'ai un nom de con mais alors lui!!) eh bin, y fait que de m'embeter !! Même que dans le dernier numéro de cette superbe chose que vous n'avez pas pu manquer (dites-moi que vous l'avez quand même pas manqué ?!?!?) il n'a pas arrêté de m'embeter... Et même que j'ai failli pleurer.. (ma-man !!!!)

Bon, j'arrête de parler comme ça autrement my mother va être obligée de me renvoyer à la crèche (j'ai même passé le stade de la nursery...) avec mes couches pampers 1er, 2eme, 3eme, 4eme, 5eme, 6eme et 7eme âge pour jusqu'à la fin de l'enseignement d'utilisation d'un cylindre de plastique avec débit hydraulique variant selon la poussée effectuée sur les parois ou plus simplement un ..... biberon !!

D'abord Jean Hub..., il a fait un max de fote d'horlogerie, que même moi je ne me permettrais pas de faire... Genre, "sinon taffis" ou encore d'autre a que je n'ai pas le courage de les nommer.. Legal, le goût, a que c'est le café que j'aime moi. Et merde, je suis pas Johnny, ça fait rien.. Enfin, je vais vous faire part d'un dialogue dans les locaux de la rédac'

" Salut les potes, c'est moi JHMJ (faut abrégier sinon), et je vous apporte du Na! cacao noix de croco, ah..ah je suis très very marant..

- Les gars, on rigole à 5... 1, 2, 3, 4, 5, dit-je avec intelligence.

- Ah, ah, ah,

- Bon Golio, arrête de manger de banane en regardant le Club Disney et va plutôt chercher deux camisoles dans ton H.P (Hopital Psychatrique)

- Et autre, ça y'en a pour ki ??

- Pour toi, connard..

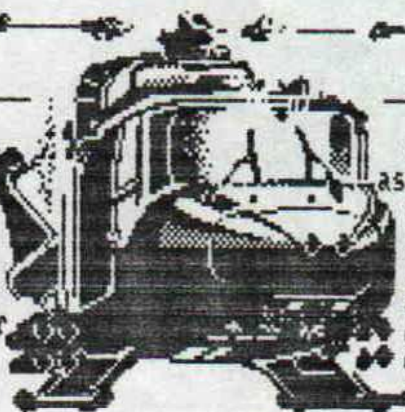
C'est tous les mois comme ça, (et bientôt tous les 2 mois) mais je suis quand même bien content d'apprendre à lire à ces deux abrutis...

Salut, à la chopraïne oisf

Par moi...  
The best, Ramlaid



Je sais,  
c'est nul,  
eh bin,  
faut combler  
les trous



C'est vrai, y'a pas assez de graphismes dans ce fanz mais y'a du texte, de l'humour... Tiens à propos.. ça vous dirait de photos On essaiera...

OK??

# PROGRAMMATION by Golio junior



Ce mois ci, on parle de tri et d'organisation de liste (ça va être gai) et aussi de recherche. Hey oui, je pense qu'il serait temps de vous passer du tri à bulle (qui le plus simple mais aussi le plus long), on va parler de recherche dichotomique (rien que le nom peut laisser songeur) et toutes les possibilités d'organisation...

J'espère que l'article du mois dernier vous a plu et vous a instruit. Ne tournons pas autour du pot, allons-y les deux pieds dedans. Et si on commençait par l'organisation.

Il y a plusieurs façons d'organiser une liste triée (par exemple la liste de vos jeux dans l'ordre alphabétique, c'est cool pour en retrouver un). La plus simple c'est la liste séquentielle triée. Et c'est quoi une liste séquentielle triée. Eh bien, vous avez un tableau : jeu\$(10) qui contient tous vos jeux (eh bien, c'est bien maigre !!). Le premier de la liste se trouve en premier etc ...

```
jeu$(1)=aaaaaaa
jeu$(2)=bbbbbbb
```

J'espère que vous avez compris (sinon allez voir un psychatre). Ce type de liste est très simple d'utilisation (enfin par rapport aux autres), mais son plus gros inconvénient c'est qu'on est obligé de décaler toute la liste si un nom de jeux passe entre aaaaaaa et bbbbbbb. Et si vous effaciez un jeu par exemple aaaaaaa eh bien vous seriez obligés de décaler toute la liste pour combler le trou. Ça va vite pour une petite liste. Si votre logithèque est importante, ne paniquez pas si votre ordinateur (bien qu'un CPC soit très rapide) trie pendant plusieurs minutes.

On passe à plus compliqué : La liste adressée ou pointée. Ce type d'organisation requiert une table. Et c'est quoi une table ??? Eh bien une table est un tableau qui comporte la liste des pointeurs des variables. Je m'explique :

```
jeu$(1)=bbbbbbb
jeu$(2)=aaaaaaa
jeu$(3)=ccccccc
jeu$(4)=ddddddd
```

Pour l'instant ne direz vous, c'est pas une liste triée, mais ajoutons la table :

```
table(1)=2      (-- le premier jeu est le jeu$(2)
table(2)=1      (-- le second jeu est le jeu$(1)
```

Vous avez compris, c'est bien. Et les avantages de cette liste ?? Hum, et bien c'est de pouvoir effectuer une recherche dichotomique. Deuxième fois que j'entends ce mot là mais c'est quoi au fait. Eh bien pour l'instant on parle d'organisation et pas de

recherche. Deux autres avantages : lors d'une insertion, on travaille uniquement sur les pointeurs, il y a toujours un problème de décalage mais il s'effectue sur des chiffres et non sur des chaînes (d'où une rapidité accrue car un chiffre se manipule plus rapidement); et lors d'un effacement il suffit de décaler les pointeurs et de combler la place ultérieurement.

C'est pas fini, voici deux types de liste qui s'organisent sur le même principe (enfin presque). Commençons par la plus simple, elle nécessite toujours une table et en plus une variable contenant le point de départ de la liste :

```
jeu$(1)=bbbbbbb  ---->  suiva(1)=4
jeu$(2)=ddddddd  ---->  suiva(2)=0
jeu$(3)=aaaaaaa  ---->  suiva(3)=1
jeu$(4)=ccccccc  ---->  suiva(4)=2
```

et la variable de départ : départ=3

Si l'on regarde cette liste et cette table : quel désordre, et en plus il y a un 0 au beau plein milieu de cette table. Mais je vous assure qu'elle est triée cette table : La variable départ pointe sur jeu\$(3)=aaaaaaa, qui est le premier de la liste. Si l'on regarde la valeur contenue dans la table qui correspond à 3 : suiva(3) on obtient 1 qui est le deuxième mot de notre liste et ainsi de suite, on arrive à suiva(2)=0 qui signifie la fin de la liste. Les inconvénients de cette liste : pas de recherche dichotomique possible et une obligation de mémoriser la dernière valeur en cas d'insertion d'un nouveau mot dans la liste. Les avantages : plus besoin de décaler la table, il suffit de changer certaines valeurs de celle-ci :

On désire insérer le jeu de nom baaaaaaa :

```
jeu$(1)=bbbbbbb  ---->  suiva(1)=4
jeu$(2)=ddddddd  ---->  suiva(2)=0
jeu$(3)=aaaaaaa  ---->  suiva(3)=1
jeu$(4)=ccccccc  ---->  suiva(4)=2
```

1) Rechercher sa future place grâce à une recherche séquentielle. Et c'est quoi une recherche séquentielle? Et bien lorsque l'on recherche un mot, on le compare au premier, puis au second, puis ...



Jusqu'à trouver un mot identique. On s'aperçoit qu'il est avant bbbbbb et après aaaaaaa.

2) On a mémorisé la valeur du pointeur qui pointe sur aaaaaaa (car baaaaaa se situe juste après) (Maman, une aspirine, j'ai mal à la tête!!!) c'est à dire, en langage simple : 3 (jeu\$(3)=aaaaaaa)

3) Il suffit de modifier la suiva(3), et la faire pointer sur jeu\$(4) (c'est-à-dire : suiva(3)=4), et de mettre la valeur du pointeur bbbbbb dans la table du mot introduit (c'est-à-dire : suiva(4)=1) et voici notre liste modifier :

jeu\$(1)=bbbbbbb	----->	suiva(1)=4
jeu\$(2)=ddddddd	----->	suiva(2)=0
jeu\$(3)=aaaaaaa	----->	suiva(3)=5
jeu\$(4)=ccccccc	----->	suiva(4)=2
jeu\$(5)=baaaaaa	----->	suiva(5)=1

Simple non, et en plus très efficace, et si on faisait mieux?? Eh oui, au lieu de mémoriser à chaque fois le pointeur du mot qui se situe avant, si il y avait un tableau qui s'en chargeait?? Et nous voilà avec une liste linéaire double. Et bien c'est le dernier type de liste que nous voyons. Et voici un petit résumé :

jeu\$(1)=aaaaaaa	
jeu\$(2)=bbbbbbb	liste séquentielle triée
jeu\$(3)=ccccccc	

jeu\$(1)=bbbbbbb	
jeu\$(2)=ccccccc	liste pointée
jeu\$(3)=aaaaaaa	

table(1)=3	
table(2)=1	et la table qui va avec
table(3)=2	

départ=2	la variable de départ
jeu\$(1)=bbbbbbb	de la liste linéaire
jeu\$(2)=aaaaaaa	simple
jeu\$(3)=ccccccc	

suiva(1)=3	et la table des pointeurs
suiva(2)=1	suyvants qui va avec
suiva(3)=0	

départ=2	la variable de départ
jeu\$(1)=bbbbbbb	de la liste linéaire
jeu\$(2)=aaaaaaa	double
jeu\$(3)=ccccccc	

suiva(1)=3	et la table des pointeurs
suiva(2)=1	suyvants qui va avec
suiva(3)=0	

prece(1)=2	et la table des pointeurs
prece(2)=0	précédents qui va avec
prece(3)=1	

Beurk !! Excusez moi, car j'ai mal digéré cet afflux de liste. Eh bien maintenant j'ai presque fini. Pour ceux (très rares je suppose) qui auraient lu jusqu'ici, ils ne sont pas au bout de leurs peines (je sens que je vais craquer!) eh oui, il nous reste

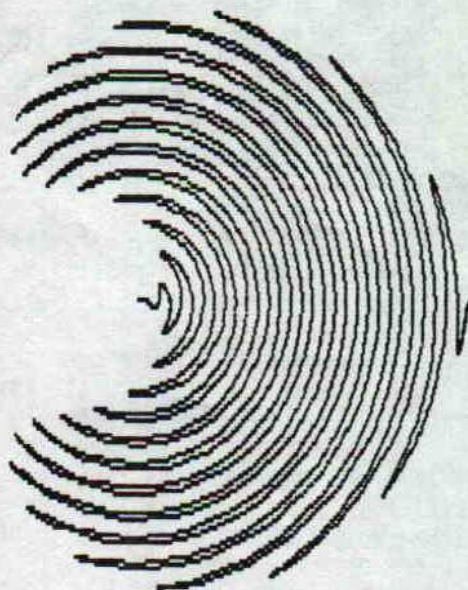
encore les différents modes de tri, de recherche, que nous reportons au prochain numéro (ouf!! Merci Golio Junior).

Golio Junior

## Avis à la POPULATION

Chers admirateurset admiratrices, ceci est un message de Golio Junior (Le plus beau, le plus fort) : Si vous avez des problèmes informatiques (Pour les problèmes de cœur, allez voir madame Solex, au Club des tarés sur TFCréatin), envoyez vos questions à : Croco World (Golio Junior), La Goderais, 35250 MOUZE. J'espère être dans la mesure de vous aider (P.S. pas trop de L.M. car je viens de m'y mettre). Je pense que certains pensent (et oui ça peut arriver) que cette rubrique est peu étoffée, alors je les attends pour me poser des tas de problèmes (En premier de santé puis financier (Frais d'internement)). Je profite de l'occasion pour dire que je recherche un assembleur/désassembleur (DAMS ou MAXAM ou autre aussi performant), faites vos offres, par courrier at the mismo adresse. Les premiers auront un très beau, un exceptionnel cadeau : toute MON estime.

Golio Junior



# DOSSIER SPECIAL

## DISCOLOGY by Golio junior

Voici la suite du dossier sur DISCOLOGY, pour les personnes qui ont raté le premier épisode eh bien tant pis (c'est bien fait pour vous, na!!), mais non commandez le dernier numéro ! (No 3-1-No 2, facile hein) Bon revenons ou nous en étions, c'est à dire au copieur et bien voilà la suite :

Message cassette affiche les messages cassette. Le menu suivant permet de définir, lors d'une copie de disquette à disquette, le lecteur source et le lecteur destination. Info Imprim : lors de copie ou de Mapping, toutes les infos affichées sur l'écran sont imprimées par l'imprimante. Fini pour le Copieur, allez ne pleurez pas, le scratching (excusez l'ortographe) n'est pas encore possible sur le lecteur de disquette du CPC. (Moi j'ai essayé avec le nez mais le résultat n'est pas fameux).

Voilà maintenant l'explorateur (il va explorer, comme un aventurier les méandres de vos disquettes, du meme style que Rick Dangerous). Commençons par l'Exploration, elle permet de connaître tous les détails de chaque secteur et de chaque piste. Exploration disque étudie toute la disquette, piste par piste et secteur par secteur. Quand la recherche est terminée, vous voyez un curseur gris sur des rectangles. Ces rectangles représentent des secteurs, si on regarde sur le coté droit de l'écran, on s'aperçoit qu'il y a plein d'infos (ça alors, mais qu'est ce quelles foute ici ?? Encore un tour de passe-passe). Piste courantes : vous indique sur quelle piste vous êtes (merci Golio Junior mais ça on aurait pu le deviner tout seul). Secteur courant : alors là je me tais. Position : et là je continue à me taire?? Vous avez de la chance j'aime les .... lecteurs. Position indique la position du secteur (le premier ou le dernier par exemple). Et maintenant une séance de magie : prononcer a haute voix l'incantation magique : "CPC et Golio Junior sont les deux dieu de mon existence", soufflez trois fois sur vot' CPC et appuyer sur espace. Et voilà encore d'autres infos (merci Golio Junior pour ce tour de prestidigitation). Allez finie la récré, Nd de secteurs : No remark. Long. de format vous indique la taille du secteur (par exemple une taille de n vaut :  $128 * 2^n$  pour une taille de 2 :  $128 * 2^2 = 512$  (taille normale). Cette taille est celle de formatage, elle peut être différente de la taille réelle. Type de densité : indique la densité d'écriture de la disquette. Long. de secteur indique la longueur réelle du secteur, et le Type de secteur indique la nature du secteur (par exemple : /DE : DATA ERROR : il y a une erreur de lecture....).

Passons au suivant : Exploration Piste : explore la piste sélectionnée. Piste courante : sélectionne la piste. Et Retour Exploration, retourne à l'exploration

de la piste ou de la disquette.

Le menu Plan se compose en entrée d'une occupation de disque (pas tres digeste mais nécessaire) suivi du plan d'occupation fichier, allez fini les plats et les menus, passons aux explications. Plan d'occupation disque fait apparaître l'emplacement de chaque fichier. Plan d'occupation fichier fait apparaître l'emplacement du fichier sélectionné. Et Plan d'occupation Fich. & Disq. reunit les deux fonctions. Retour plan d'occupation (si vous ne comprenez pas vous ne faites beaucoup de peine car c'est vraiment trop simple) retourne au plan (si on l'avait quitté (en appuyant sur COPY ou ENTER ou RETURN)).

Passons aux options, Catalogue : No Remark. Choix des couleurs : No Remark. Lecteur A/Lecteur B : sélectionne le lecteur de disquette. Explorer piste 42 permet l'exploration de la piste 42, de meme pour la piste 41 lors d'une Exploration Disque. Et voilà c'est tout pour l'explorateur.

Il ne reste plus que le menu Sortie du Menu Principal. Retour au BASIC : No Remark. Retour au CP/M : une Remark : insérer une disquette qui contient le CP/M sinon DISCOLOGY ne le lanceras pas (Poil aux doigts, NA !!). Choix des couleurs : si vous trouvez que les couleurs de DISCOLOGY sont horribles et vous donne la migraine alors deux cachets de cette option. Catalogue : No Remark. Imprimer Aides : imprime toutes les aides de tous les utilitaires de DISCOLOGY (et si vous n'osez porter qu'un regard sur ces aides, je vous renie de la Confrérie des Possesseurs de Cpc ( la CPC, tiens mon ordinateur va pouvoir s'accoupler maintenant ???)

Finito pour DISCOLOGY, j'espère que maintenant vous allez pouvoir faire des copies PERSONNELLES, étudié les différents organes d'un programme etc etc ...



# CONDITIONS D'ABONNEMENT

Eh! Tu veux savoir comment faire pour t'abonner a ce fanzine? Entre nous, je crois q'il n'y a rien de plus simple: tu prends un papier, un crayon (si tu sais ecrire, c'est parfait), sur ce papier, tu ecris: "je veux m'abonner a votre super fanzine qui me plait tres beaucoup, car il est plus mieu et moins pire que les autres et.. (Oh! Oh! arrete un peu espece de leche botte.) Je prefererais que sur ta lettre, tu ecrive ton nom (ce serait, je pense, un peu plus simple) et ton adresse, si tu tiens vraiment a recevoir ce fanzine qui te plait beaucoup, car..... A cette lettre, tu joins un cheque de 5400 (tu commences a moins rire) centimes (ouf !!!), le tout dans une belle enveloppe adressee a CROCO WORLD "La Goderais" 35250 MOUAZE. Hep! Hep! n'oublies pas le timbre .

## PRECISIONS

En nous envoyant ce cheque de 54 Frs, vous payez 6 numeros de CROCO WORLD (ce fanzine deviendra bimestriel a partir du mois de janvier, ce qui veut dire qu'il vous faudra attendre deux fois plus de temps pour vous procurer CROCO WORLD, je sais, ce sera tres tres dur .)

Nous vous signalons que cet engagement peut etre rompu a tout moment, quelle liberte (sur ce point, nous n'avons pas peur: nous sommes surs de nous euh.. euh En cas d'arret de la publication de ce fanzine, vous serez automatiquement remboursees . (En parlant de remboursement, si vous desirez rompre avec votre engagement, il vous sera rembourse la difference .)

PS: Le cheque sera adresse a Mr NEAUD Jean-Philippe "La Goderais", 35250 MOUAZE .....

By Jean Hubert MARIE JOSEPH .  
(SANS SLOGAN)

Le texte suivant a ete ecrit par GOLIO JUNIOR alors soyez gentil, laissez le s'exprimer, c'est bon pour son developpement mental . (N.D JHMJ) Dans ce texte il vous explique le fonctionnement du listing que vous n'allez surement pas taper : son programme .

Voici le premier gros programme du Fanz, et c'est qui qui l'a ecrit ??? Et bien moi, Golio Junior. Pour les personnes qui aurait lu mon article, elles remarqueront la liste lineaire double ainsi que la recherche sequentielle. Passons sur les

descriptions techniques. Ce programme permet de trier, de sauver, de rechercher un mot dans une liste Francais/Anglais ou Francais/Espagnol. Et bientot Francais/Allemand. Puis un jeu qui permet de tester ses connaissances en vocabulaire. Voici le mode d'emploi :

Pour selectionner une option, il suffit de taper la lettre qui se trouve en majuscule (Fichier -> F), on quitte une option en pressant la touche RETURN ou ENTER.

Fichier, permet de charger et de sauver votre repertoire. Sauver, pas de remarque par contre Charger permet de fusionner votre repertoire a celui qui va etre charge. Si le contenu de votre repertoire devient trop important il ne sera pas charge.

Mot : ce menu concerne tous les operations sur les mots de votre repertoire. Introduire permet d'introduire des mots nouveaux. Remarquez que lorsque qu'on introduit le mot etranger (Espagnol ou Anglais), il suffit de taper a la fin du mot la touche TAB pour obtenir les options qui sont l'expression (si vous desirer affecte a un mot une expression) et synonyme (qui fonctionne de la meme maniere). Effacer : efface le mot desire. Rechercher : recherche le mot. Modifier : permet de modifier un mot.

Lister : permet de lister les mots dans l'ordre alphabetique et lettre par lettre. Il y a deux modes : listage sur l'ecran (on selectionne une lettre en la frappant), listage sur l'imprimante (deux choix differents : Lecon liste lettre apres lettre, sans changement de page, par contre Repertoire change de page a chaque lettre et imprime la lettre au debut de la page (apres un savant decoupage, cela fait un vrai repertoire).

Repertoire, ce menu se compose de deux choses : Etat qui permet de connaitre l'etat du repertoire, et Effacer qui efface le repertoire en entier.

C'est fini pour le mode d'emploi, et si nous parlions du listing, le premier programme se sauve sous n'importe quel nom, le second, qui contient les lignes modifiees pour le repertoire anglais : ANGLAIS.DAT. Le dernier fichier, le plus gros se sauve sous le nom de REPERTOI.BAS. Respectez bien les lignes, surtout dans ANGLAIS.DAT et REPERTOI.BAS sinon vous aurez un programme completement bugue.

Bon, bah, c'est fini, et pour les faineants, envoyez-moi vos disquettes, pour que je copie le prog AINSI qu'une enveloppe AUTO-ADRESSEE ET UNE lettre remplie de BIDOUILLES, car la redaction en manque cruellement. Toutes les personnes qui ne respectent pas cette regle, ne se veront pas retournee leurs disquettes. Me sui-je bien fait comprendre, hein ?!! Et je plaisante pas (ou alors envoyez moi DAMS SUP).

Golio Junior  
Le plus beau, le plus fort

Ce mois-ci vous avez le droit a un listing cree par GOLIO JUNIOR (He oui encore lui, franchement, il nous les ....) . Je crois que c'est un programme repertoire FRANCAIS-ANGLAIS (Ne riez pas trop en voyant ce programme qui fait honte a la programmation, il serait vexé) .  
IL VOUS EXPLIQUE LUI-MEME SON FONCTIONNEMENT A LA PAGE DES CODITIONS D'ABONNEMENT .

```
1 '*****
2 '* *
3 '* GOLIO JUNIOR *
4 '* Le plus beau, le plus fort *
5 '* presente : *
6 '* *
7 '* REPertoire *
8 '* FRANCAIS/ESPAGNOL/ANGLAIS *
9 '* *
10 '*****
11 '*****
12 '((((((initialisation))))))
13 '*****
14 BORDER 0:INX 1,26:INX 0,0:MODE 0:DEFINT a-z
15 LOCATE 5,5 : PRINT "repertoire"
16 LOCATE 4,10 : PRINT "Francais/Anglais"
17 LOCATE 3,15: PRINT "Francais/Espagnol"
18 LOCATE 13,20 : PRINT ".../..."
19 CALL &BBI0:KEY 150,CHR$(13)+CHR$(9):KEY DEF 68,1,15
20 DIM mot$(1,1),syno$(1),expres$(1),tabi(1,1,1),dep(1
21 1)
22 MODE 2:WINDOW 10,70,5,20:WINDOW #1,10,70,24,25:WIND
23 OW #2,10,70,2,3:WINDOW #3,1,80,1,25
24 PRINT "1 : Repertoire Francais/Anglais"
25 PRINT "2 : Repertoire Francais/Espagnol"
26 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 24
27 IF a$="1" THEN 28
28 IF a$="2" THEN 31
29 GOTO 24
30 CLS
31 CHAIN MERGE "repertoi.bas" 29
32 CHAIN MERGE "anglais.dat",100,DELETE 1-99
33 SYMBOL AFTER 129
34 SYMBOL 129,&X110110,&X11011000,&X11011000,&X110011
35 0,&X1100110,&X1100110,&X1100110,&X0
36 SYMBOL 130,&X1100,&X11000,&X1111000,&X1100,&X111110
37 0,&X11001100,&X1110110,&X0
38 SYMBOL 131,&X1100,&X11000,&X111100,&X110011,&X11111
39 10,&X1100000,&X111100,&X0
40 SYMBOL 132,&X1100,&X11000,&X1100110,&X1100110,&X110
41 0110,&X1100110,&X111110,&X0
42 SYMBOL 133,&X1100110,&X0,&X1100110,&X1100110,&X1100
43 110,&X1100110,&X111110,&X0
44 SYMBOL 134,&X1100,&X11000,&X0,&X111000,&X11000,&X11
45 000,&X11000,&X111100
46 SYMBOL 153,&X1100,&X11000,&X0,&X111100,&X1100110,&X
47 1100110,&X1100110,&X111100
48 SYMBOL 154,&X11000,&X0,&X11000,&X110000,&X1100110,&
49 X1100110,&X111100,&X0
50 SYMBOL 156,&X11000,&X0,&X11000,&X11000,&X11000,&X11
51 000,&X11000,&X0
52 KEY DEF 46,1,110,78,141
53 KEY 141,CHR$(129)
54 KEY DEF 67,1,97,65,142
55 KEY 142,CHR$(130)
56 KEY DEF 58,1,101,69,143
57 KEY 143,CHR$(131)
58 KEY DEF 42,1,117,85,144
59 KEY 144,CHR$(132)
60 KEY DEF 28,1,124,37,145
61 KEY 145,CHR$(133)
62 KEY DEF 38,1,44,63,146
63 KEY 146,CHR$(154)
64 KEY DEF 35,1,105,73,147
65 KEY 147,CHR$(134)
66 KEY DEF 34,1,111,79,148
67 KEY 148,CHR$(153)
68 KEY DEF 40,1,33,56,149
69 KEY 149,CHR$(156)
70 CLS
71 CHAIN MERGE "repertoi.bas",100,DELETE 1-99
```



Alors que Rambeau est en train de s'exciter, et que notre brave Golio cogite sur son prochain article de programmation, me voila, je me charge de terminer ce fanz'(nous aimons finir en beaute)  
Mais nous sommes bien quatre dans l'equipe ?  
Oui je crois bien, ah, oui le dernier, c'est Ranlaid, mais ou est-il encore celui-la?  
Bonne question, nous le cherchons depuis hier date a laquelle, nous lui avons malencontreusement brandi une glace, le pauvre effraye par son effrayante laideur s'est enfui (je pense qu'il s'est refugeie dans sa caverne).

JEAN HUBERT....  
(On se retrouve dans 2 mois)

# QUELLE EQUIPE !

Achete le prochain numero ou je te fais la peau.  
Oui, je sais, et alors.

